3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha

FICHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________ Pontos ____

Características

- FORÇA ____
- HABILIDADE ____
- RESISTÊNCIA ____
- ARMADURA ____
- PODER DE FOGO ____

Pontos de Vida ____

Pontos de Magia ____

Pontos de Experiência ____

Vantagens

Desvantagens

Tipos de Dano

Magias Conhecidas

Dinheiro e Itens

História

Turno de Combate

Passo 1 • Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

Passo 2 • Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corpo-a-corpo) ou H+PdF+1d (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Passo 3 • Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.